

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER PADA TEMA
PRAJA MUDA KARANA KELAS III SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443H/ 2021M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER PADA TEMA
PRAJA MUDA KARANA KELAS III SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443H/2021M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan yang dijalani manusia tidak pernah lepas dari kegiatan belajar, baik itu yang bersifat individual ataupun sosial. Sebagian besar aktivitas manusia sehari-hari memerlukan proses belajar dan aktivitas belajar tidak pernah mengalami pemberhentian hingga akhir hayat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis, belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu” dan pembelajaran adalah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Baharudin dan Wahyuni menilai bahwa usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan dalam memperoleh ilmu, sehingga dengan belajar, manusia menjadi mengerti, memahami, dapat melaksanakan dan memiliki sesuatu yang bernilai dan berharga.

Belajar adalah proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap dan mengokohkan kepribadian.¹ Dalam buku *Educational Psychology*, H. C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian.

Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim, dengan cara belajar yang giat dan tekun. Allah SWT berjanji akan meningkatkan derajat orang-orang yang berilmu. Termasuk dalam kitab suci Al-Quran yang menyebutkan keutamaan bagi setiap muslim laki-laki maupun perempuan untuk menuntut ilmu, salah satu firman Allah SWT dalam QS. Ali Imran ayat 18 yang berbunyi:

¹Ma'as Shobirin, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang : Fatawa Publishing, 2018), h.12

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُوا الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ²

لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿١٨﴾

Artinya : “ Allah menyatakan bahwa tidak ada Tuhan selain Dia, (demikian pula) para Malaikat dan orang berilmu yang menegakkan keadilan, tidak ada Tuhan selain Dia, Yang Maha Perkasa, Maha bijaksana”. (QS Ali Imran : 18)²

Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang memengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah (Gagne dan Briggs).³ Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik .

Dalam pembelajaran, pendidik harus menggunakan media dalam setiap pembelajarannya agar proses belajar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media itu sendiri merupakan komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.⁴

Betapa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, dan Allah SWT berfirman dalam Al-Quran Surat Ali-Imran (3) ayat 44 yang berbunyi :

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Alfatih, 2017), h. 52.

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), h. 284.

⁴ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h.128.

ذَٰلِكَ مِنْ أَنْبَاءِ الْغَيْبِ نُوحِيهِ إِلَيْكَ ۚ وَمَا كُنْتَ لَدَيْهِمْ إِذِ يُلْقُونَ

أَقْلَمَهُمْ أُيُّهُمْ يَكْفُلُ مَرْيَمَ وَمَا كُنْتَ لَدَيْهِمْ إِذِ يَخْتَصِمُونَ ﴿١٤﴾

Artinya: "Itulah sebagian dari berita-berita gaib yang Kami Wahyukan kepadamu (Muhammad), padahal engkau tidak bersama mereka ketika mereka melemparkan pena mereka (untuk mengundi) siapa diantara mereka yang akan memelihara Maryam. Dan engkau pun tidak bersama mereka ketika mereka bertengkar"(QS. Ali-Imran : 44) ⁵

Menurut Sadiman (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur) media merupakan hal yang penting sebagai pengantar pesan dari pendidik ke peserta didik,⁶ sehingga dengan adanya media peserta didik akan terangsang pemikirannya untuk lebih kritis dan memperhatikan. Media sebagai sarana yang membantu para pendidik, media dalam proses pembelajaran berupa alat fisik yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pemikiran peserta didik untuk belajar. Alat-alat tersebut berupa media grafis.

Di era yang semakin maju ini, media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dikatakan baik untuk pendidik. Seorang pendidik harus bisa memanfaatkan media dengan baik agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah media grafis yaitu komik. Komik cukup menarik dibaca oleh anak-anak. Kesenangan anak-anak terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran.

Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibanding dengan media grafis lainnya.

⁵Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah* (Jakarta: Alfatih, 2017), h.

⁶ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, Op. Cit, h. 122.

Bacaan komik mampu memotivasi anak dalam membaca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar, panel-panel dengan sedikit tulisan yang ditempatkan dalam balon-balon teks. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan suatu alur cerita.⁷ Dalam hal ini pengembangan komik cerita anak akan membahas tentang tema “ Praja Muda Karana”. Komik akan disusun dengan menggunakan bahasa yang komunikatif bagi peserta didik khususnya anak-anak. Salah satu nilai yang penting ditanamkan pada peserta didik yaitu nilai-nilai karakter. Nilai karakter ini diajarkan pendidik tentang bagaimana bersikap dalam masyarakat yaitu saling membantu, tolong menolong, dan sopan santun dalam bertindak. Misalnya pada peserta didik tingkat sekolah dasar pemberian materi lebih ditekankan pada nilai-nilai karakter yaitu bagaimana bersikap dan bertindak.

Berdasarkan hasil pra penelitian di kelas III SDN 2 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung disana pernah menggunakan media komik saat pembelajaran, tetapi komik dari internet dan hasil mendownload saja, dan komik yang digunakan belum memuat nilai-nilai karakter dan belum mengarah pada nilai karakter sedangkan di usia siaga penanaman nilai karakter seharusnya lebih di tekankan lagi⁸. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media komik yang mengedepankan nilai karakter dan biasanya anak-anak lebih menyukai buku yang menarik, bergambar dan berwarna. Komik memiliki potensi lebih disukai peserta didik karena gambar dalam komik dapat menghidupkan teks tertulis yang menyertainya dan akan digunakan sebagai media dengan tujuan agar peserta didik lebih tertarik dan memahami nilai-nilai karakter melalui komik. Dengan memunculkan karakter-karakter tokoh yang lucu dan

⁷Henggang Bara Saputro, Soeharto, *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD*, (Yogyakarta, Jurnal Prima Edukasia, Volume 3- Nomor 1, 2015), h. 64.

⁸Observasi, SDN 02 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung

bahasa yang mudah dipahami serta desain yang akan membuat komik menjadi menarik untuk dibaca peserta didik.

Jadi pada penelitian ini media komik menjadi salah satu alternatif dalam menyampaikan materi karena komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempengaruhi. Bacaan komik mampu memotivasi anak dalam membaca, dan dapat memberi inspirasi, imajinasi anak, sesuai dengan masa perkembangan anak, dengan penggunaan komik berbasis nilai karakter membantu peserta didik dalam membangun karakter peserta didik yang sesuai dengan norma-norma kehidupan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pernah digunakan dalam pembelajaran dikelas dan buku yang terintegrasi nilai karakter masih sangat sulit ditemukan disekolah SDN 2 Bumiratu Pagelaran, dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung, Sehingga peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih sebatas buku LKPD.
2. Belum dikembangkannya media pembelajaran komik di kelas III SD/MI.
3. Belum adanya buku yang terintegrasi nilai karakter.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar peneliti dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada “ *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI*” dengan dibatasi pada

beberapa nilai karakter yaitu religius, jujur, mandiri, disiplin, kerja keras, gemar membaca, cinta tanah air, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter peserta didik kelas III SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter peserta didik kelas III SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Peserta didik kelas III SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas yakni :

1. Mengetahui proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter peserta didik kelas III SD/MI?
2. Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter peserta didik kelas III SD/MI?
3. Mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Peserta didik kelas III SD/MI?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran “Prajaya Muda Karana” terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan komik berbasis nilai karakter sebagai penunjang pembelajaran untuk peserta didik tingkat dasar dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih menyukai pembelajaran yang mendasar ke karakter.

b. Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu media alternatif disekolah dan dapat memotivasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan disukai peserta didik

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat merangsang peserta didik untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran yang mendasar ke karakter.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas dibidang pengembangan pembelajaran. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat digunakan sebagai pedoman, acuan dan pertimbangan pengembangan penelitian yang sama.

G. Spesifikasi Produk

Produk komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik yang digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Tema Praja Muda Karana. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk komik disajikan dengan kesesuaian karakter peserta didik.
2. Alur cerita merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Karakter tokoh dibuat dalam versi kartun yang menarik.
4. Komik terdiri dari halaman cover, ilustrasi gambar, dan percakapan pada gambar.
5. Komik dicetak berwarna dalam bentuk buku dengan kertas *Art Paper* (AP) berukuran A5.
6. Media pembelajaran ini dapat digunakan didalam kelas maupun diluar kelas secara mandiri.

H. Ruang Lingkup Penelitian

Pengembangan ini mengungkapkan keterbatasan dari produk yang dihasilkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan komik ini adalah :

a. Materi Pembahasan

Pengembangan ini hanya sebatas pada tema “ Praja Muda Karana” tema delapan.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN 2 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung.

c. Obyek Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 2 Bumiratu Pagelaran dan
Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ujung Bom Gudang Lelang
Bandar Lampung.





BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik, atau untuk menambah keterampilan.

Menurut Arsyad perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, tugas pendidik adalah kompeten dalam menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan alat yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, maka pesan dalam pembelajaran harus dapat diterima oleh peserta didik. Akan tetapi terkadang dalam pembelajaran peserta didik kurang mampu menyerap pelajaran yang diberikan pendidik secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bersifat kebendaan merupakan salah satu alat komunikasi yang dipandang dapat lebih mengefektifkan kegiatan

⁹ Mohamad Syarif Sumantri, Op. Cit, h. 303.

pembelajaran. Dengan menggunakan bahasa, seseorang dapat memahami suatu objek, tetapi dengan media dapat memudahkan dan mempercepat pemahaman. Jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa dan media maka materi pembelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu keterlibatan peserta didik secara aktif dan secara totalitas mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁰

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk membuat tahu peserta didik. Samsudin menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah materi pelajaran. Pesan itu adalah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan guru kepada peserta didik.¹¹

Media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang diajarkan tercantum pada ayat yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam surat An Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ

شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ ۚ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَتِينًَا لِّكُلِّ شَيْءٍ

وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya : “(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka

¹⁰ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta : Garudhawaca , 2018), h. 317.

¹¹ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta : Laksitas, 2016), h.3.

dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (Q.S An Nahl : 89)¹²

Media pembelajaran dapat membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran yang sulit dijelaskan oleh pendidik secara verbal serta dapat mempermudah dan memberikan pengalaman yang kongkret pada peserta didik. Dengan menggunakan media saat proses pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran dan peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran saat belajar.

Meskipun bukan satu- satunya faktor penentu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran disamping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik, kemampuan pendidik, dan lain sebagainya.¹³ Media dalam pembelajaran sangat cocok bagi anak-anak tingkat dasar dan tingkat menengah. Pada tingkat dasar pendidik akan banyak membantu peserta didik dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik miliki, yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat dipilih.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang pencapaiannya dibebankan pada program pembelajaran, tujuan pembelajaran umum merupakan pernyataan general mengenai hasil suatu program pembelajaran, menurut Dick

¹² Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Alfatih, 2017), h. 277.

¹³ Syafruddin Nurdin, Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 120.

dan Carey yang dikutip Sugiyar dkk tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang menjelaskan tentang apakah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mereka selesai mengikuti pembelajaran. Dengan adanya tujuan dalam pembelajaran maka proses kegiatan belajar akan terarah dengan baik.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Rudy Bretz mengidentifikasikan ciri-ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak.¹⁴ Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad) ada tiga ciri media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*) Pada ciri ini menggambarkan beberapa kemampuan yaitu media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang terjadi. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, audio tape, video tape, film dan disket computer. Dengan ciri fiksatif, bahwa suatu media dapat memungkinkan rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada sewaktu tertentu tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang dapat digunakan setiap saat.
- b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) Ciri ini berupa transportasi pada suatu kejadian atau objek memungkinkan karena media. Kejadian yang memakan waktu cukup lama dapat disajikan pada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu time-lapse recording. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian penting dari ceramah, pidato dengan memotong bagian yang tidak

¹⁴Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), h. 20.

diperlukan. Manipulasi kejadian atau objek dengan menggunakan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu pendidik.

- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*) Ciri ini dari media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui suatu ruang, dan secara bersama-sama kejadian itu dapat disajikan kepada jumlah yang cukup besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang nyata sama halnya mengenai kejadian tersebut. Informasi direkam dalam format media apa saja dapat di produksi berkali-kali dan siap untuk digunakan bersama-sama di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang.¹⁵

Pembelajaran memiliki ciri-ciri yang berbeda sehingga dengan adanya ciri-ciri tersebut dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipilih dengan pertimbangan akan memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi, jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka pendidik perlu berupaya mengembangkannya sendiri. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang sering kali digunakan khususnya di Indonesia ini sebagai berikut:

a. Media berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ ilustrasi, sketsa/ gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media berbasis

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 15.

visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafik itu.

b. Media berbasis Audio Visual

Media audio dan visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk keperluan berikut :

1. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah di dengar.
2. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
3. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
4. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

c. Media Audio

Media ini dapat menyimpan suara yang dapat diperdengarkan berulang-ulang, biasanya untuk pembelajaran bahasa dan musik. Penggunaan bahan pembelajaran ini membutuhkan bantuan alat lain seperti taperecorder dan lembar skenario guru. Dalam pembahasan mengenai media pembelajaran terdapat dalam Al-Quran Surat Al-Isra'(17) Ayat 14 yang berbunyi:

﴿ أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ۝ ١٤ ﴾

Artinya: *“Bacalah kitabmu, cukup lah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu”* (QS.Al-Isra’: 14).¹⁶

¹⁶Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Alfatih, 2017), h. 283.

Dan Al-Baqarah (2) Ayat 76 yang berbunyi :

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَا بِعَضُوعِهِمْ إِلَىٰ
بَعْضٍ قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ
عِندَ رَبِّكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٧٦﴾

Artinya: *“Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata, “Kami telah beriman.” Tetapi apabila kembali kepada sesamanya, mereka bertanya, “Apakah akan kamu ceritakan kepada mereka apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, sehingga mereka dapat menyanggah kamu di hadapan Tuhanmu? “Tidakkah kamu mengerti?”. (QS. Al-Baqarah : 76)¹⁷*

5. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju ke penerima (peserta didik). Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu (Azhar Arsyad) :

- a. Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pembelajaran.
- b. Fungsi Afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat mengunggah

¹⁷Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Alfatih, 2017), h. 11.

emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

- c. Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁸

6. Manfaat Media Pembelajaran

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, Edgar Dale membuat beberapa klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang abstrak.



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale¹⁹

Menurut Sudjana dan Rivai (Azhar Arsyad) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

¹⁸Giri Wiarto, Op. Cit .h, 30.

¹⁹Wina Sanjaya, Op Cit, h. 166.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran,
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.²⁰

B. Media Pembelajaran Komik

1. Pengertian Media Komik

Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat. Definisi komik secara umum seperti yang dijelaskan oleh *Claud* dalam bukunya *Understanding Comic* mengatakan bahwa komik adalah kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan astesis dari pembacanya.²¹

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu

²⁰ Giri Wiarto, Op. Cit, h. 32.

²¹ Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 1 No. 2 p-ISSN 2355-1925),h. 253

cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar. Komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²² Untuk meningkatkan pembelajaran dan salah satunya minat baca peserta didik, komik dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dan perwatakan orangnya yang realistis, dapat menarik peserta didik dari berbagai tingkat usia.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca, kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.²³ Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancangan untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.²⁴ Dan dapat menghibur pembaca khususnya anak usia dini.

2. Jenis-jenis Komik

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. Menurut Marcel Boneff ada beberapa jenis untuk komik Indonesia, yaitu sebagai berikut:

a. Komik Wayang

Komik wayang merupakan salah satu dari tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastaan jawa kuno, seperti *Mahabarata* dan *Ramayana*.

²²Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), h. 64.

²³ Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*, (PT. Rajagrafindo Persada, 2015), H. 320

²⁴ Daryanto, *Media pembelajaran* (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 126

b. Komik Silat

Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau kun tao dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

c. Komik Humor

Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

d. Komik Roman Remaja

Komik roman remaja dalam Bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantik.

e. Komik Didaktis

Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideology, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya. Didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi pada pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.²⁵ Dengan menggunakan komik ini dapat mengubah kata benda sehingga dijelaskan secara lebih spesifik.

²⁵Adek Saputri, dkk, Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2, (Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian, 2016), h.5

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut:

1. Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
2. Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
3. Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi
4. Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat
5. Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian
6. Dalam penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar.²⁶

Selain memiliki jenis-jenis dan macam-macam komik, komik tersendiri memiliki karakteristik ataupun ciri khas yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran serta untuk membaca buku pelajaran yang dibuat menjadi komik agar lebih efektif.

3. Unsur-unsur Komik

Sekilas komik hanya dipandang sebagai salah satu media visual yang terdiri dari beberapa gambar dan tulisan yang terjalin sehingga menjadi sebuah cerita. Menurut Masdiono (dalam Nurul Hidayah) unsur-unsur pada komik yaitu antara lain :

a. Halaman pembuka

Pada halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta,

²⁶Liana Septy, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang di Kelas VIII, (Sumatra Selatan: Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2 , ISSN: 2355-4185 September, 2015), h. 20-21.

pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta.

b. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

c. Sampul komik

Untuk sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

d. *Splash page*

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator.

e. *Double-spread page*

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana²⁷

Berikut penyusunan dan pembuatan media pembelajaran komik dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu :

Bagian 1 mengembangkan komik

1. menulis dasar-dasarnya
2. menulis apa yang diketahuimenentukan gaya
3. Memilih format

Bagian 2 membuat draft kasar

1. menulis sebuah naskah
2. mensketsakan frame
3. memastikan pengaturan panel masuk akal

²⁷Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No 1 p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915, Juni 2017), h.38

4. mencoba untuk membuat teks yang berbeda-beda
5. membuat frame yang bermanfaat
6. bereksperimen dengan struktur frame

Bagian 3 Menggambar Komik

1. membuat frame
2. menambahkan konten pada frame akhir
3. scan komik
4. membersihkan gambar
5. membuat font (desain tulisan)
6. menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan pada *software coreldraw X4*
7. mewarnai komik.²⁸

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik

Komik termasuk jenis media grafis berupa gambar. Media gambar sebagai salah satu media pembelajaran mempunyai kelebihan ataupun kelemahan, adapun kelebihan dari media komik yaitu sebagai berikut:

- a. Sifatnya konkret. Artinya gambar realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas.
- c. Serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan pemahaman mengajarkan kepada peserta didik untuk menerjemahkan kedalam gambar sehingga daya ingat peserta didik untuk mengingat sesuatu lebih lama.

Kelebihan komik tersebut sesuai dengan hasil penelitian Pramadi menyatakan

²⁸Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung, Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016), h. 64-65

bahwa, terdapat perbedaan yang sangat signifikan yaitu motivasi belajar peserta didik dan pemahaman konsep terhadap materi meningkat pada peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan komik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak diberi perlakuan menggunakan komik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan komik berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dan pemahaman konsep materi.²⁹

Kelemahan media komik yaitu:

- a. Hanya menekankan persepsi indra mata
- b. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan belajar
- c. Tidak semua orang bisa belajar dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing.

5. Syarat-syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik kalau hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. M.S Gumelar dalam bukunya menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

- a. *Space*, merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. *Space* berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. *Space* komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.

²⁹ Pramadi, "Suastra & Candiasa, *pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika*", (Singaraja:e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Ganesha Vol 3 No 1, 2013), h. 10

- b. *Image*, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan *icon* yang membentuk komik. *Image* dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. *Image* merupakan elemen yang penting dalam komik karena dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik
- c. Teks, merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
- d. *Colour*, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru) warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, pink, kuning, hitam) dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama (putih, kuning, merah, biru, dan hitam).
- e. *Voice, Sound, Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. *Sound* merupakan hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.
- f. *Point* dan *Dot*. *Point* (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, elips kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* berbentuk lebih bulat kecil.
- g. *Line*. *Line* atau garis, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* dan menyambung. *Line* tidak harus selalu

lurus, garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line*.

- h. *Form*. *Form* (wujud) adalah bentuk dalam tiga dimensi ukuran, yaitu Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.
- i. *Tone/Value (gradient, lighting & shading)*. *Tone* adalah tekanan warna kearah lebih gelap atau lebih terang. Gradasi, *lighting* dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir (*render*).³⁰

6. Komik Digital

Komik digital merupakan komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan games, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu. Secara sederhana, komik digital dalam Uji Siti Barokah bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

a. *Digital Production*

Digital Production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

b. *Digital Form*

Digital Form mengacu pada bentuk komik yang terbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau kebawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung *timeless*. jika komik dalam bentuk cetak

³⁰ MS. Gumelar., Op. Cit, h. 26-35

memiliki keterbatasan usia karna daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digital atau *byte*, dan bisa di transfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya³¹.

c. *Digital Delivery*

Digital Delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*.

d. *Digital Converge*

Digital Converge adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai *games*, animasi, film, *mobile content* dan sebagainya.

C. Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

³¹ Uji Siti Barokah, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI, (Yogyakarta: Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h.20-22

menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.³²

Pendidikan berasal dari kata didik dan didikan. Didik berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sementara itu, didikan adalah hasil dari mendidik. Pendidikan secara bahasa dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, pelatihan, dan pembimbingan. Pendidikan juga dapat berarti proses, cara, dan perbuatan mendidik. Sedangkan karakter adalah sesuatu yang melekat pada setiap individu yang tercermin pada pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Karakter seseorang dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan faktor bawaan.³³

Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membentuk, mengarahkan, dan membimbing perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.³⁴ Dengan adanya pendidikan karakter diharapkan para peserta didik terlatih norma-norma kesopanan sejak dini agar tertanam dalam diri peserta didik.

Menurut Patimah pendidikan karakter secara terintegrasi didalam proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitas diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai kedalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung didalam maupun diluar kelas pada semua mata pelajaran. Sedangkan menurut Nurwanti

³²Retno Puspitorini, dkk, *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif*, (Yogyakarta: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam UNY), h. 413.

³³Kokom Komalasari, Didin Saripudin, *Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2017), h. 7.

³⁴Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Total Quality Management* (Yogyakarta : Ar-Ruzzmedia, 2018), h.71.

pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan pendidik yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik, pendidik membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan perilaku dan cara pendidik menyampaikan materi, cara pendidik bertoleransi dan hal terkait lainnya. Karakter merupakan watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain.³⁵

2. Pendekatan Pendidikan Karakter

Para pakar telah mengemukakan berbagai pendekatan pendidikan moral. Menurut Hersh, et. al. diantara berbagai pendekatan yang berkembang, ada enam pendekatan yang banyak digunakan, yaitu pendekatan pengembangan rasional, pertimbangan, klarifikasi nilai, pengembangan moral kognitif, perilaku sosial, dan penanaman nilai. Berikut penjelasan ringkas keenam pendekatan tersebut:

- a. Pendekatan pengembangan rasional, yaitu pendekatan yang difokuskan untuk memberikan peranan pada rasio (akal) peserta didik dan pengembangannya dalam memahami dan membedakan berbagai nilai berkaitan dengan perilaku yang baik-buruk dalam hidup dan sistem kehidupan manusia.
- b. Pendekatan pertimbangan nilai moral, yaitu pendekatan yang difokuskan untuk mendorong peserta didik untuk membuat pertimbangan moral dalam membuat keputusan yang terkait dengan masalah-masalah moral, dari satu tingkat yang lebih rendah menuju suatu tingkat yang lebih tinggi yang didasarkan pada berfikir aktif.

³⁵Mardiyah, *Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Dikelas IV Sekolah Dasar*, (Fakultas Usuludin UIN Raden Intan Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 2 p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915), h. 34

- c. Pendekatan klarifikasi nilai, yaitu pendekatan yang difokuskan pada salah satu usaha untuk membantu peserta didik dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri serta untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri kemudian menentukan nilai-nilai yang akan dipilihnya.
- d. Pendekatan perilaku sosial, yaitu pendekatan yang difokuskan untuk memberi penekanan pada usaha memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan perbuatan-perbuatan moral, mendorong peserta didik untuk melihat diri mereka sendiri, dan mengambil bagian dalam kehidupan bersama di masyarakat lingkungan mereka.
- e. Pendekatan penanaman nilai adalah suatu pendekatan yang difokuskan untuk memberi penekanan pada penanaman nilai-nilai sosial dalam diri peserta didik, diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh mereka, berubahnya nilai-nilai yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan.

3. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriot, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologinya yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau akhlak mulia peserta didik secara utuh, dan terpadu³⁶. Pendidikan karakter pada tingkat institusi mengarah pada pembentukan budaya sekolah yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku,

³⁶ Nurul Hidayah, Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar, (Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, Vol 2, No 2 Desember 2015 p-ISSN 2355-1925), h. 194-195.

tradisi, kebiasaan keseharian dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah.³⁷

4. Nilai-nilai Pembentukan Karakter

Nilai-nilai karakter merupakan nilai-nilai yang akan ditanamkan kepada peserta didik yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, tujuan pendidikan Nasional dan UU RI No. 17 tahun 2007. Berdasarkan sumber-sumber nilai karakter di atas maka lahirlah 18 nilai karakter yang harus dikembangkan dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan. Nilai-nilai karakter tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, cinta damai, bersahabat/ komunikatif, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab³⁸. Berikut definisi nilai-nilai karakter dan budaya bangsa:

1. Religius

Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Yang pertama, mencakup kepatuhan dalam menjalankan ajaran agama adalah tuntutan semua penganut agama apapun di bumi ini. Kedua, toleransi adalah jalan tengah yang terbaik yang harus tumbuh dalam ruang kesadaran para penganut agama. Ketiga, kerukunan hidup antara penganut agama merupakan pilar penting dalam membangun relasi sosial dalam bernegara dan bermasyarakat.

Dalam lingkup sekolah dasar, religius mencakup suka berdoa, senang menjalankan ibadah sholat atau

³⁷ Asnelly Ilyas dan Eliwatis, *Kajian Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Karakter Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Negeri Kec. Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar*, (Jurusan PAI: Fakultas Tarbiyah IAIN Batusangkar, Ta'dib, Volume 19, No 2, 2016), h. 136

³⁸ Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi* (Jakarta: Kencana, 2016), h.58

sembahyang, senang mengucapkan salam, selalu bersyukur, selalu berterima kasih dan berserah diri.

2. Jujur

Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Jika kejujuran dibawa kepada dimensi pendidikan, maka peserta didik yang jujur dapat dilihat dari indikator seperti: mengatakan sesuatu yang benar walaupun itu pahit, menghindari perbuatan menipu, menyontek, plagiat, atau mencuri, memiliki keberanian untuk melakukan sesuatu yang benar, dapat dipercaya, melakukan sesuatu yang dikatakan dan menjaga reputasi dan martabat yang baik dan terpuji.

3. Toleransi

Toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Jadi toleran itu adalah rasa hormat, sikap sangat mudah memneri bantuan dan merasa iba terhadap kesulitan yang dihadapi orang lain.

4. Disiplin

Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Dalam ruang lingkup sekolah, disiplin dapat dibangun dan dikembangkan melalui aktivitas seperti mengikuti upacara bendera, berpakaian seragam, melakukan tugas kebersihan, mengumpulkan tugas tepat waktu, datang kesekolah lebih awal dari jam pelajaran, mengerjakan tugas terstruktur walaupun tidak diperiksa atau belum sampai batas waktu yang ditentukan.

5. Kerja Keras

Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai

hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Definisi ini melihat kerja keras dalam hubungannya dengan peserta didik dalam memperoleh dan mengontruksi ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

6. Kreatif

Kreatif adalah berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Kreatifitas itu bersarang pada ranah mental dan ide yang dimiliki oleh orang-orang tertentu yang memiliki kekhususan. Tidak semua orang dapat menjadi kreatif, memiliki ide dan pandangan baru, berjiwa inovatif dan visioner, tapi hanya orang-orang tertentu yang terlahir dari lingkungan dan keadaan yang membuatnya harus kreatif dan inovatif.

7. Mandiri

Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas. Kemandirian harus dimiliki oleh setiap orang, khususnya peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pribadi yang mandiri, tidak bergantung pada orang lain dalam menghadapi berbagai masalah, tidak lari dari tanggung jawab, dan berupaya mencari jalan keluar untuk mengatasi setiap masalah.

8. Demokratis

Demokratis adalah cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Mengembangkan karakter demokratis peserta didik merupakan sarana untuk membangun tradisi demokrasi dilingkungan sekolah, sehingga peserta didik dapat menerapkan sikap, pandangan, dan perilaku demokratis di lingkungan keluarga, masyarakat, dan di tempat kerja.

9. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Semangat kebangsaan adalah cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara diatas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta Tanah Air

Cinta tanah air adalah cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi dan politik bangsa.

12. Menghargai Prestasi

Menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat/ Komunikatif

Bersahabat atau komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Peserta didik diharapkan dapat memiliki karakter bersahabat, yang karakteristiknya sebagai berikut, senang belajar bersama dengan orang lain, semakin banyak beribteraksi dengan orang lain, semakin merasa berbahagia dan termotivasi untuk belajar, menunjukkan perkembangan yang luar biasa ketika belajar melalui pendekatan kooperatif dan kolaboratif, berorganisasi merupakan cara terbaik untuk mengaktualisasi diri, melibatkan diri dalam berbagai aktivitas yang melibatkan orang lain, dan memiliki kepedulian dalam berbagai persoalan dan isu-isu sosial.

14. Cinta Damai

Cinta damai adalah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Peserta didik yang cinta damai adalah mereka yang menghindari konflik, tanpa kekerasan, dan mengedepankan harmoni, toleransi, saling menghargai, dan relasi yang setara antara individu maupun komunitas.

15. Gemar Membaca

Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Membaca merupakan fondasi awal untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan sikap dan perilaku, mental spiritual.

16. Peduli Lingkungan

Peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. Tentu dalam lingkup pendidikan sikap peduli lingkungan dicontohkan dengan tidak membuang sampah sembarangan, menjaga taman sekolah dan merawatnya, dan selalu berupaya menjaga keindahan lingkungan sekolah.

17. Peduli Sosial

Peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Oleh karena itu setiap kali membangun sikap peduli sosial selalu berhubungan dengan empat elemen penting yaitu: membaca isyarat social, memberikan empati, mengontrol emosi, dan mengekspresikan emosi pada tempatnya.

18. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang harusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Orang yang bertanggung jawab memiliki karakter berbuat sebaik mungkin dan tidak menyalahkan orang lain seketika berbuat kesalahan.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Atau mengaitkan beberapa mata pelajaran yang akan diajarkan pendidik kepada peserta didik disekolah. Tema yaitu wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Pembelajaran tematik terpadu ialah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik. Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tujuan dari tema ini untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran dan berkaitan dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.³⁹

Pembelajaran tematik dibutuhkan berbagai landasan yang kokoh dan kuat serta harus diperhatikan oleh para pendidik pada waktu merencanakan, melaksanakan dan

³⁹ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), h. 139

menilai proses dan hasilnya. Landasan-landasan pembelajaran tematik disekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis. Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh aliran progresivisme yang memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, aliran konstruktivisme yang memandang proses pembelajaran perlu pemberian sejumlah kegiatan, dan aliran humanisme yaitu suasana alamiah (natural) dan memerhatikan pengalaman peserta didik.

Landasan psikologis berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental/ intelektual, moral maupun sosial. Landasan yuridis berkaitan dengan kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat bakat (Pasal 9).⁴⁰

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu,
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama,

⁴⁰ *Ibid*, h. 144

- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan,
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik,
- e. Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang di sajikan dalam konteks tema/ subtema yang jelas.

Fungsi pembelajaran tematik terpadu yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.⁴¹

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik tematik terpadu yaitu :

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman langsung pada anak
- c. Pemisah muatan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran
- e. Bersifat luwes/ fleksibel
- f. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.⁴²

⁴¹ *Ibid*, h. 146

⁴² *Ibid*, h. 146

E. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Pengembangan Media Komik Berbasis Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD dapat disimpulkan media komik yang digunakan terbukti efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik. Hasil analisis angket karakter disiplin peserta didik didapatkan *gain score*, $\langle g \rangle = 0,62$, sedangkan hasil analisis angket karakter tanggung jawab peserta didik didapatkan *gain score*, $\langle g \rangle = 0,66$. Hal ini berarti terjadi peningkatan karakter dengan kategori “Sedang”. Selain menggunakan angket peningkatan karakter dan tanggung jawab peserta didik juga diamati melalui observasi yang menunjukkan presentase karakter disiplin dan tanggung jawab mengalami peningkatan dari mulai observasi pertemuan pertama hingga keenam.⁴³
2. Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Komik Pada Materi Fotosintesis Untuk SMP Kelas VIII hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan hasil validasi pakar terhadap komik menunjukkan bahwa komik yang telah dikembangkan valid dengan presentase 74,017%, hasil uji praktikalitas pendidik terhadap komik menunjukkan bahwa komik yang telah dikembangkan sangat praktis dengan persentase 91,83%, hasil uji praktikalitas siswa terhadap komik menunjukkan bahwa komik yang telah dikembangkan sangat praktis dengan persentase 87,56%.⁴⁴
3. Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD dapat disimpulkan penggunaan bahan ajar berupa komik dapat meningkatkan minat belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai pada siklus I dan siklus II Pada siklus 1 diperoleh hasil belajar IPA yang tertinggi adalah 86 sedangkan yang

⁴³Henggang Bara Saputro, Soeharto, Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, (Yogyakarta: Jurnal Prima Edukasia, Vol 3 – No 1, 2015), h. 72.

⁴⁴Sri Nengsi, Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Komik Pada Materi Fotosintesis Untuk SMP Kelas VIII, (Payakumbuh: Jurnal Ipteks Terapan, ISSN: 1979-9292, E-ISSN: 2460-5611, 2017), h. 108.

terendah adalah 56 dengan rata-rata 74,80. Siklus II diperoleh hasil belajar IPA tertinggi adalah 100 sedangkan terendah adalah 64 dan rata-ratanya adalah 80,95.⁴⁵

4. Komik yang digunakan disini adalah jenis komik pendidikan, dimana substansi dari komik diganti dengan materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran. Media komik pendidikan memberikan banyak sekali manfaat terutama bagi anak yang malas membaca dan anak yang sulit memahami materi pelajaran terutama mata pelajaran yang dianggap sulit. Ada sebuah ungkapan mengatakan *One picture is worth a thousand word* (satu gambar sama nilainya dengan seribu kata). Dengan adanya media komik pendidikan ini dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan khususnya bagi peserta didik yang berada di tingkat MI/SD.⁴⁶

Dari kajian hasil penelitian yang relevan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat praktis, mampu meningkatkan hasil belajar, dari minat membaca, peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran, maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik berbasis nilai karakter dengan tujuan dapat memberikan pemahaman yang mudah dan praktis bagi peserta didik tentang nilai-nilai karakter yang harus diterapkan didalam lingkup sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat.

F. Kerangka Berfikir

Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat merangsang terjadinya proses belajar karena rasa ketertarikan pada media tersebut. Media juga dapat dipakai pendidik untuk memperjelas informasi atau pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang

⁴⁵Mei Fita Asri Untari dan Aprilianta Adi Saputra, *Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD*, (Semarang: Mimbar Sekolah Dasar, Vol 3, 2016), h. 38.

⁴⁶Sigit Dwi Laksana, *Komik Pendidikan Sebagai Media Inovatif MI/ SD* (Ponorogo, Universitas Muhammadiyah, TA' ALLUM, Vol.03 No. 02, 2015), h.161

penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran dan meningkatkan motivasi sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.⁴⁷

Media komik dibuat dengan proses pengembangan sehingga dapat memanfaatkan literatur yang ada untuk dijadikan sebagai bahan media komik cerita anak yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran tematik dengan tema yang bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai karakter pada peserta didik dikelas III SD/MI dengan mengaitkan materi didalamnya.

Komik merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat karena media komik memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi dengan menarik, mudah dan sederhana penggunaannya, mampu menyajikan informasi dengan jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Dan media komik dapat menyajikan materi lebih kongkret sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

Pendidikan karakter dapat diartikan suatu upaya menghadapi berbagai tantangan pergeseran karakter saat ini. Tujuannya mengembangkan kemampuan seseorang untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Jadi dengan nilai-nilai karakter yang peneliti batasi yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, gemar membaca, cinta tanah air, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab peneliti dapat mengembangkan komik pembelajaran dengan basis nilai-nilai karakter tersebut, agar peserta didik dapat memahami nilai-nilai karakter yang harus di tanamkan sejak dini disekolah.

⁴⁷Mohamad Syarif Sumantri, Op Cit, h. 326.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung, dan SD Negeri 2 Bumiratu Pagelaran. Waktu penelitian ini adalah Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Metode Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian merupakan salah satu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah yaitu kegiatan penelitian berdasarkan pada ciri-ciri keilmuan. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Melalui penelitian dapat menggunakan hasilnya. Secara umum data yang telah diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Pengembangan media pembelajaran komik materi pendidikan karakter yang berkaitan dengan penanaman karakter sejak dini, yaitu dalam Al- Quran surat Al Mu'minin (23) ayat 1-11 yang berbunyi:

قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ ﴿١﴾ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خَاشِعُونَ ﴿٢﴾ وَالَّذِينَ هُمْ

عَنِ الْغَوِّ مَعْرُضُونَ ﴿٣﴾ وَالَّذِينَ هُمْ لِلزَّكَاةِ فَاعِلُونَ ﴿٤﴾ وَالَّذِينَ هُمْ

لِفُرُوجِهِمْ حَافِظُونَ ﴿٥﴾ إِلَّا عَلَىٰ أَزْوَاجِهِمْ أَوْ مَا مَلَكَتْ أَيْمَانُهُمْ فَإِنَّهُمْ

غَيْرُ مُلُومِينَ ﴿١٠﴾ فَمَنْ آتَنِي وَرَاءَ ذَلِكَ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْعَادُونَ ﴿١١﴾
 وَالَّذِينَ هُمْ لِأَمْنَتِهِمْ وَعَهْدِهِمْ رَاعُونَ ﴿١٢﴾ وَالَّذِينَ هُمْ عَلَىٰ صَلَوَاتِهِمْ
 يُحَافِظُونَ ﴿١٣﴾ أُولَٰئِكَ هُمُ الْوَارِثُونَ ﴿١٤﴾ الَّذِينَ يَرِثُونَ الْفِرْدَوْسَ هُمْ
 فِيهَا خَالِدُونَ ﴿١٥﴾

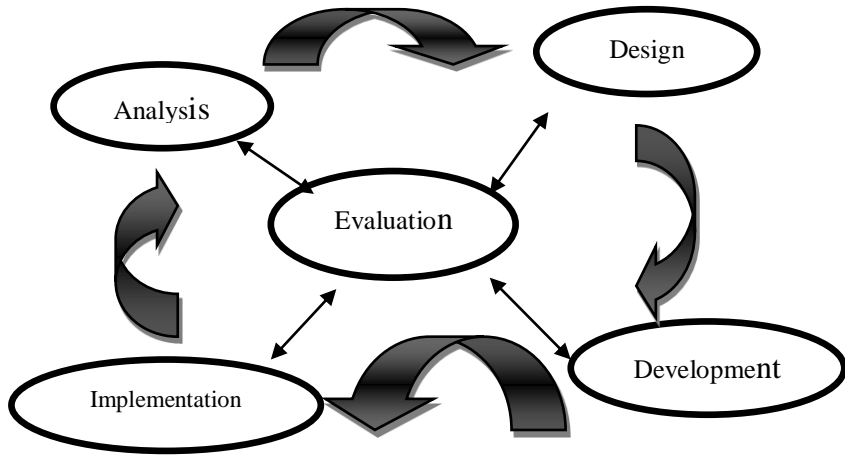
Maksudnya: (1) Sesungguhnya orang-orang yang beriman itu beruntung, (2) (yaitu) orang-orang yang menunaikan solat mereka, (3) dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (tindakan dan kata-kata) yang tidak berguna, (4)) dan orang-orang yang membayar zakat, (5) dan orang-orang yang menjaga kemaluan mereka, (6) kecuali untuk isteri atau hamba yang mereka miliki, maka sebenarnya mereka dalam hal ini tidak bersalah, (7) barang siapa yang mencari di belakang itu, maka merekalah yang melampaui batas, (8) dan orang-orang yang menunaikan amanat mereka (yang mereka bawa) dan janji-janji mereka, (9) dan orang-orang yang menunaikan solat mereka, (10) mereka adalah orang-orang yang orang yang akan mewarisi, (11) (iaitu) yang akan mewarisi Syurga Firdaus. Mereka kekal di dalamnya. (Surah Al-Mu'minin: 1-11).

Penyelidik menggunakan kaedah penyelidikan dan pembangunan (Penyelidikan dan Pembangunan). Research and Development (R&D) adalah kaedah penyelidikan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keberkesanan produk tersebut. Menurut Akker, terutama dalam bidang pendidikan, Penyelidikan dan Pengembangan (P&P) umumnya dilakukan dalam bidang teknologi pembelajaran seperti dalam pengembangan perangkat pembelajaran, baik dalam bentuk perkakasan (perkakasan) dan perisian (perisian) yang dapat memanfaatkan teknologi atau teknologi maklumat dan komunikasi (ICT).) dalam pembelajaran, pendidikan atau latihan. Penyelidikan pembangunan adalah penyelidikan

berorientasikan produk yang dapat dikembangkan dalam bentuk media, bahan pengajaran, strategi atau kaedah, pendekatan pembelajaran. Dalam kajian ini, ia dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran, yaitu komik.

1. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran Komik Digital berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI dalam proses pembelajaran PKn. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Tahapan penelitian yang telah dilakukan yaitu tahap *analysis* (analisis tujuan, analisis kurikulum dan materi, analisis tingkat kemampuan dan karakteristik sasaran pengguna), *design* (perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan naskah materi, penyusunan alur penyampaian materi, pembuatan media, dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media), *development* (pembuatan media dengan menggunakan software), *implementation* (penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan serta pelaksanaan uji coba terbatas), dan *evaluation* (penilaian terhadap media yang dikembangkan, dilakukan selama empat tahap sebelumnya). Secara umum, langkah-langkah penelitian dan pengembangan produk dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penggunaan Produk.

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu yang kemudian dilakukan uji validasi ahli, yaitu seperti uji materi, uji desain, uji coba produk kelompok skala kecil dan dilakukan uji lapangan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan dihasilkan dan kemudian akan dikembangkan. Dalam penelitian ini meliputi 4 (empat) langkah pengembangan yang hasil akhirnya nanti berupa produk yang siap untuk digunakan.

2. Langkah-langkah Pengembangan

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter pada tema praja muda karena kelas III SD/MI.

b. Desain Produk

Desain produk merupakan rancangan awal yang dibuat peneliti sebagai diwujudkan dalam bentuk

gambar yang dapat dijadikan sebagai pegangan atau acuan bagi peneliti untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Tahap awal yang dilakukan dalam desain produk ini yaitu media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan aplikasi.

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah dilakukan desain produk awal, selanjutnya produk dikonsultasikan kepada tim ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dan akan melihat keakuratan materi, mendorong keingintahuan, teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan keruntunan alur pikir dan ketepatan kontekstual. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media adalah pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan pada layar, dan penyajian. Pada tahap pengembangan ada langkah-langkah yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Mendatangi validator dengan media atau materi
- b. Menjelaskan maksud dan bagaimana pengembangan media dan tujuan materi yang dilakukan
- c. Meminta jawaban, saran dan komentar mengenai media atau materi melalui angket.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dari pengembangan media pembelajaran adalah dengan mulai menerapkan program Pendidikan Karakter pada peserta didik kelas 3 MI/SD, dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan, serta untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan produk, maka peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan setelah peserta didik diberikan perlakuan, kemudian peserta didik diberikan soal ujian akhir untuk melihat hasil belajar

peserta didik. Dengan begitu maka dapat diketahui kelemahan yang ada pada aplikasi.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kemenarik, kemudahan produk yang dikembangkan dilihat dari respon peserta didik pada saat proses belajar serta kesulitan-kesulitan yang dirasakan peserta didik (pengguna) dalam pengelolaan pembelajaran maupun kesulitan peserta didik dalam belajar. Uji coba ini nantinya akan dilakukan di dua Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dengan tujuan agar data yang diperoleh benar-benar akurat, relevan, dan dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan.

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui data awal berdasarkan keterangan yang sesuai dengan pengamatan peneliti. Peneliti melakukan observasi di SDN 2 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung. Peneliti mengikuti pembelajaran seperti peserta didik lainnya guna mendapat data yang sesuai. Observasi yang dilakukan yaitu mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Peneliti terjun langsung dalam proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dikelas pada pembelajaran.

Dalam observasi peneliti melihat metode yang digunakan pendidik dalam mengajar dan penggunaan media dalam belajar mengajar dikelas. Peneliti juga melihat bagaimana proses pembelajaran yang hanya dengan menggunakan bahan ajar atau modul saja, didalam pembelajaran pendidik belum menggunakan media

pembelajaran yang berupa *software*, sehingga proses pembelajaran terkesan kurang menyenangkan.

2. Angket (Kuesioner)

Kuesioner ini nantinya digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan peneliti kembangkan. Kuesioner akan ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik, dan peserta didik pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter pada tema praja muda karena kelas 3 MI/SD. Peneliti akan memberikan angket penilain validasi kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi dengan kriteria penilaian yang berbeda-beda pada masing-masing bidangnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, sebagai bukti dalam penelitian. Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan video, gambar atau foto pada proses ujicoba lapangan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk ahli bahasa, angket untuk pendidik serta angket untuk peserta didik. Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validasi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada.

Tabel 3.1**Instrumen Penelitian Validasi Media Pembelajaran Komik**

NO	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Item
1	Ahli Media	Kebahasaan	7	1,2,3,4,5,6,7
		Rekayasa Perangkat Lunak	7	8,9,10,11,12,13,14
		Tampilan Media	5	15,16,17,18,19
2	Ahli Materi	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	3	1,2,3
		Keakuratan Materi	5	4,5,6,7,8
		Kemutakhiran Materi	2	9, 10
		Mendorong Keingintahuan	2	11,12
3	Ahli Bahasa	Lugas	3	1,2,3
		Komunikatif	2	4,5
		Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	2	6,7
		Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	2	8,9
4	Pendidik	Media Pembelajaran	4	1,2,3,4
		Isi	6	5,6,7,8,9,10
		Kebahasaan	5	11,12,13,14,15
		Tampilan	5	16,17,18,19,20
5	Peserta Didik	Kualitas	8	1,2,3,4,5,6,7,8
		Tampilan Media	7	9,10,11,12,13,14,15
		Kualitas Teknis	5	16,17,18,19,20

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini, yaitu dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan bahan ajar berupa komik.

Tabel 3.2

Kriteria Skor yang digunakan untuk pengembangan dalam memberikan penilaian media pembelajaran komik.

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik	Tidak Setuju/ Tidak Menarik	Cukup Setuju/ Cukup Menarik	Setuju/ Menarik	Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Sedangkan untuk menentukan hasil presentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka Presentase atau Skor Penilaian.

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasenya.

n = Jumlah Frekuensi/ Skor Maksimal

Hasil skor penilaian menggunakan skala Likert kemudian dicari rata-rata sejumlah subjek sampel percobaan ditukar menjadi pernyataan penilaian untuk menentukan kualiti dan

tahap kegunaan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.⁴⁸

Tabel 3.3
Tabel Skala Kelayakan.

Skor	Kriteria
$0\% \leq X \leq 20\%$	Sangat Lemah
$21\% < X \leq 40\%$	Lemah
$41\% < X \leq 60\%$	Cukup
$61\% < X \leq 80\%$	Kuat
$81\% < X \leq 100\%$	Sangat Kuat



⁴⁸ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 43

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter pada tema praja muda karena kelas III SD/MI yang di uraikan berdasarkan langkah ADDIE. Dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berlokasi di MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung dan SD Negeri 2 Bumiratu Pagelaran. Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas 3 SD/MI, menghasilkan media pembelajaran untuk tema Praja Muda Karana yang telah di validasi oleh para ahli, praktisi pendidikan serta diuji cobakan kepada peserta didik. Langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan Komik ini antara lain:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini bersumber dari hasil Pra Penelitian di MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung dan SD Negeri 2 Bumiratu Pagelaran. Hasil analisis yang telah dilakukan dipergunakan sebagai pedoman dan dipertimbangkan dalam penyusunan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis tujuan dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kinerja

Tahap analisis ini berfokus pada target audiens. Pada tahap analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan intruksional, tujuan intruksional, sasaran pembelajaran serta dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Analisis kinerja dilakukan untuk

mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang di hadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan selama ini.

Setelah melakukan analisis kinerja ditemukan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah bahan ajar LKPD dan pernah menggunakan komik namun komik hasil dari mendownload di internet. Maka dari iu peneliti ingin mengembangkan komik di dua sekolah yang peneliti teliti. Pada sekolah tersebut juga menggunakan buku cetak, materi yang dijelaskan dibuku cetak tidak memberikan contoh langsung, dan tidak banyak gambar-gambar yang biasanya membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca materi yang terdapat pada buku tersebut.

b. Analisis Kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan di MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung dan SD Negeri 2 Bumiratu Pagelaran. Salah satu permasalahan yang ada di sekolah adalah kurangnya pendidik dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar peserta didik maupun pendidik. Oleh sebab itu, peneliti merasa sangat membutuhkan media pembelajaran komik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan analisis kinerja dan analisis kebutuhan, maka pengembangan media pembelajaran komik tepat untuk dilakukan karena dengan adanya gambar-gambar dan balon-balon percakapan yang membuat peserta didik mudah memahami isi dari komik tersebut dan pembelajaran tidak menjenuhkan. Pengembangan ini bertujuan untuk membantu kegiatan belajar mengajar khususnya tema praja muda karena di

kelas 3 SD/MI dan diharapkan bisa menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan saat digunakan peserta didik.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap analisis ini pun fokus pada target peserta didik. Secara teoretik peserta didik berbeda dalam tiap hal yang meliputi perbedaan fitrah individual disamping perbedaan latar belakang keluarga, sosial, budaya, ekonomi dan lingkungan.

Analisis karakteristik awal peserta didik merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang tuntutan, bakat, minat, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Setelah menganalisis karakteristik peserta didik ditemukan bahwa fokus belajar mereka lebih meningkat saat ditunjukkan komik, dan lebih memperhatikan pendidik saat menjelaskan isi dari komik sambil mereka memperhatikan komik masing-masing.

d. Analisis Tujuan

Dengan menganalisis tujuan pembelajaran pada 2 sekolah yaitu untuk mencapai tujuan antara pendidik dan peserta didik maka peneliti membuat media komik ini dengan tujuan meningkatkan wawasan peserta didik dengan belajar menggunakan komik agar lebih mempermudah pendidik dalam mengajar. Tujuan pembuatan komik ini juga tak lain adalah mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan lebih menekankan isi pendidikan berkarakter dalam komik terkhusus anak usia kelas 3 SD/MI yang diusia nya harus lebih ditekankan berupa pendidikan karakter.

e. Analisis Kurikulum

Kurikulum 2013 sering juga disebut dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap dan perilaku. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti salah satunya juga adalah pelaksanaan pembelajaran yang berbasis kurikulum 13 yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup di SD Negeri 02 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan background, gambar, dan cerita.

a. Pembuatan desain media (*storyboard*)

Storyboard dalam media ini menggambarkan secara keseluruhan gambaran yang akan dimuat. Sebelum merancang desain media, peneliti menentukan dan menyusun materi pembelajaran Praja Muda Karana. Setelah tahap penyusunan materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah proses penentuan gambar yang akan digunakan pada slide.

Gambar 4.1
Tampilan Cover Depan Pada Komik



Gambar 4.2
Tampilan Contoh Pembelajaran



3. *Development* (Pengembangan)

a. Membuat Produk Media Komik

Dalam pembuatan media pembelajaran komik ini yang peneliti kembangkan bertujuan untuk membantu mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan saat proses belajar mengajar. Adapun desain produk pengembangan komik ini terdiri dari cover depan, karakter tokoh, isi materi dan biodata pengembang untuk bagian materi menggunakan *font Hello Headline Regular, Qarmic Sans, dan Gillroy Semibold*, dengan menggunakan baground menyesuaikan latar pada komik.

b. Validasi Produk

Validasi produk di maksudkan untuk mencari kevalidan dari ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan saran mengenai kekurangan dan kelemahan produk yang diberikan oleh validasi ahli, diharapkan dapat membuat media komik menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

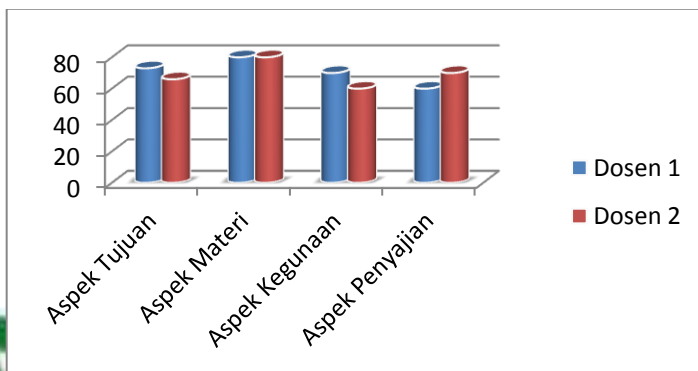
Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika penulisan yang terdapat dalam media pembelajaran. Adapun validator yang menjadi ahli materi yaitu Ibu Dr. Rita Wati, M. Kom dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd hasil validasi tahap 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1.	Aspek Tujuan	Σ Skor	11	10
		Skor Maksimal	15	15
		Presentase	73%	66%
		Kriteria	Layak	Layak
2.	Aspek Materi	Σ Skor	16	16
		Skor Maksimal	20	20
		Presentase	80%	80%
		Kriteria	Layak	Layak
3	Aspek Kegunaan	Σ Skor	7	6
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	70%	60%
		Kriteria	Layak	Cukup Layak
4	Aspek Penyajian	Σ Skor	6	7
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	60%	70%
		Kriteria	Cukup Layak	Layak

Sumber : Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1.

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil rata-rata penilaian validasi tahap 1 oleh ahli materi, aspek tujuan diperoleh presentase 70% dengan kriteria “layak” pada aspek materi diperoleh rata-rata presentase 80% dengan kriteria “layak”, pada aspek kegunaan diperoleh nilai hasil rata-rata presentase 65% dengan kriteria “cukup layak”, dan untuk aspek penyajian diperoleh hasil rata-rata presentase 65% dengan kriteria “cukup layak”. Disajikan juga hasil validasi ahli materi tahap 1 dalam bentuk grafik untuk melihat penilaian ahli materi tahap 1 dari masing-masing validator.



Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

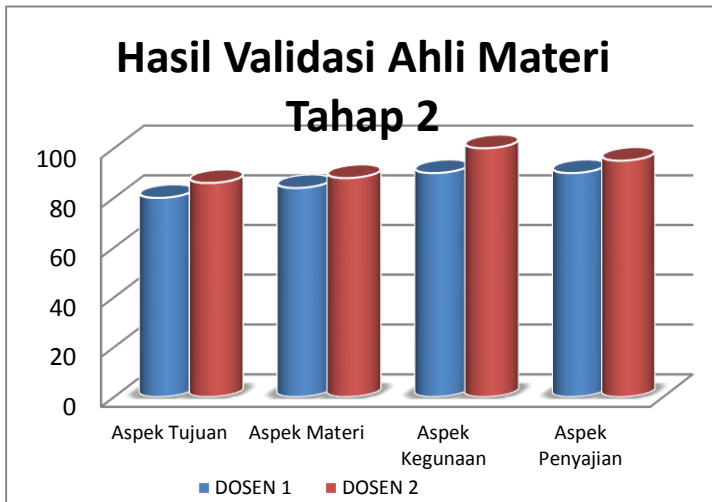
Pada grafik diatas menunjukan hasil penilaian para ahli materi terhadap semua aspek pada media komik. Terdapat perbedaan masing-masing validator dalam jumlah nilai yang diperoleh. Berdasarkan hasil yang diperoleh dinyatakan cukup valid namun, perlu dilakukan revisi. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dari validator.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi.

No	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1.	Aspek Tujuan	Σ Skor	12	13
		Skor Maksimal	15	15
		Presentase	80%	86%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
2	Aspek Materi	Σ Skor	21	22
		Skor Maksimal	25	25
		Presentase	84%	88%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
3	Aspek Kegunaan	Σ Skor	9	10
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	90%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
4	Aspek Penyajian	Σ Skor	9	9
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	90%	90%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Pada tabel diatas dilihat hasil rata-rata penilaian validasi tahap 2 oleh ahli materi, aspek tujuan diperoleh presentase 83% dengan kriteria “Sangat Layak” pada aspek materi diperoleh rata-rata presentase 86% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek kegunaan diperoleh

nilai hasil rata-rata 95% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan untuk aspek penyajian diperoleh hasil rata-rata presentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”.



Gambar 4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Grafik pada gambar 4.6 menunjukkan hasil penilaian para ahli materi terhadap setiap aspek pada media komik. Terdapat perbedaan pada masing-masing validator dalam jumlah nilai yang diperoleh.

Menunjukkan penilaian validasi ahli materi pada tahap 1 mengalami peningkatan pada tahap 2. Adapun rata-rata nilai untuk aspek tujuan pada tahap 1 di peroleh presentase 70% dengan kriteria “layak” dan pada tahap 2 diperoleh presentase 83% dengan kriteria “sangat layak”. Pada aspek materi tahap 1 diperoleh rata-rata 80% dengan kriteria “layak” pada tahap 2 diperoleh presentase 86% dengan kriteria “sangat layak” pada aspek kegunaan tahap 1 diperoleh nilai hasil rata-rata 65% dengan kriteria “cukup layak” pada tahap 2 diperoleh nilai hasil rata-rata 95% dengan kriteria “sangat layak” pada aspek penyajian pada tahap

1 diperoleh hasil rata-rata presentase 65% dengan kriteria “cukup layak” pada tahap 2 diperoleh rata-rata 90% dengan kriteria “sangat layak”. Kesimpulan untuk aspek materi pada media komik praja muda karena valid dan sangat layak digunakan.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran. Adapun validator yang menjadi ahli media terdiri dari dua dosen PGMI, yaitu Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd dan Bapak Ridho Agung Juantara, M. Pd Hasil data validasi tahap 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3

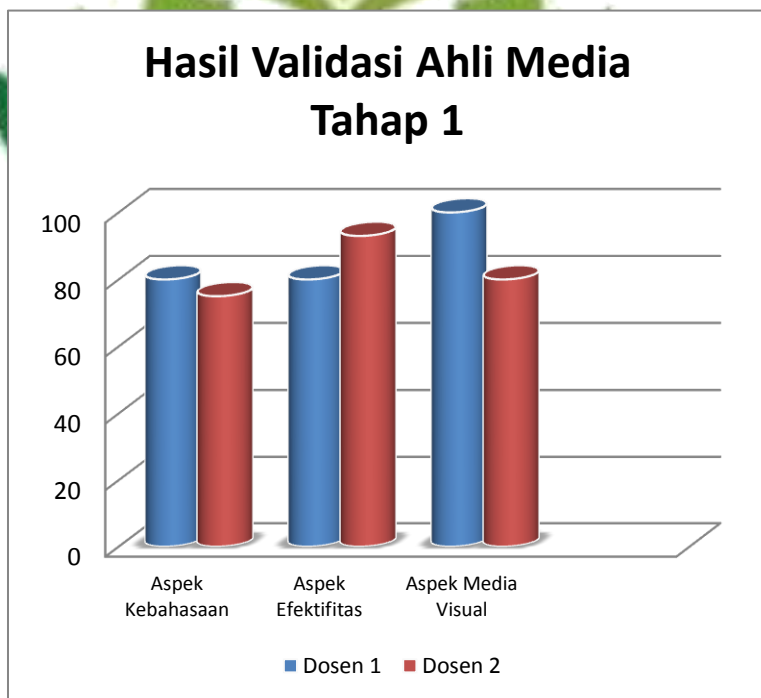
Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Aspek Kebahasaan	Σ Skor	12	15
		Skor Maksimal	15	20
		Presentase	80%	75%
		Kriteria	Layak	layak
2	Aspek Efektifitas	Σ Skor	16	14
		Skor Maksimal	20	15
		Presentase	80%	93%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
3	Aspek Media Visual	Σ Skor	10	12
		Skor Maksimal	10	15

		Presentase	100%	80%
		Kriteria	Sangat Layak	Layak

Sumber : Hasil Angket Penelitian Validasi Ahli Media

Pada tabel diatas dapat dilihat rata-rata hasil validasi tahap 1 oleh ahli media, aspek kebahasaan diperoleh presentase 77,5% dengan kriteria “Layak” pada aspek efektifitas diperoleh rata-rata presentase 86,5% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek media visual diperoleh nilai hasil rata-rata presentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Disajikan juga hasil validasi ahli media tahap 1 dalam bentuk grafik untuk melihat penilaian ahli media tahap 1 dari masing-masing validator dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Pada grafik 4.7 diatas menunjukan hasil penilaian para ahli media terhadap semua aspek pada media komik. Terdapat perbedaan masing-masing validator dalam jumlah nilai yang diperoleh. Berdasarkan hasil yang diperoleh dinyatakan cukup valid namun, perlu dilakukan revisi. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dari validator.

Tabel 4.4

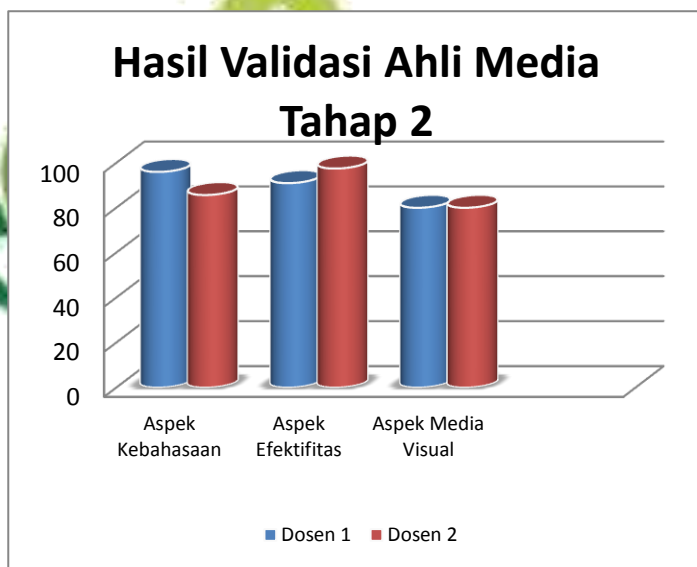
Hasil Validasi Tahap ke 2 Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Aspek Kebahasaan	Σ Skor	29	30
		Skor Maksimal	30	35
		Presentase	96%	85,7%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
2	Aspek Efektifitas	Σ Skor	32	39
		Skor Maksimal	35	40
		Presentase	91 %	97,5 %
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
3	Aspek media Visual	Σ Skor	16	16
		Skor Maksimal	20	20

		Presentase	80%	80%
		Kriteria	Layak	Layak

Sumber : Hasil Angket Penelitian Validasi Ahli Media

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil validasi tahap 2 oleh ahli media, aspek Kebahasaan diperoleh rata-rata presentase 90,5% dengan kriteria “Sangat Layak” pada aspek efektifitas diperoleh presentase diperoleh rata-rata presentase 94,5% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek media visual diperoleh rata-rata presentase 80% dengan kriteria “Layak”. Disajikan juga hasil validasi ahli media tahap 2 dalam bentuk grafik untuk melihat penilaian ahli media tahap 2 dari masing-masing validator.



Gambar 4.8 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Grafik pada gambar 4.8 menunjukkan hasil penelitian para ahli

Media terhadap setiap aspek pada media *komik*. Terdapat perbedaan perbedaan masing-masing validator dalam jumlah nilai yang diperoleh. Menunjukkan penilaian validasi ahli media pada tahap 1 mengalami

peningkatan pada tahap 2. Adapun rata-rata nilai untuk tabel diatas dilihat hasil dari aspek kebahasaan tahap 1 diperoleh presentase 77,5% dengan kriteria “layak” pada tahap 2 diperoleh hasil presentase 90,5% dengan kriteria “ sangat layak”. Pada aspek efektifitas tahap 1 diperoleh rata-rata presentase 86,5% dengan kriteria “sangat layak” pada tahap 2 diperoleh rata-rata presentase 94,5% dengan kriteria “sangat layak”. Pada aspek media visual tahap 1 diperoleh rata-rata 90% dengan kriteria “sangat layak” sedangkan tahap 2 diperoleh rata-rata presentase 80% dengan kriteria “ layak”. Kesimpulannya untuk aspek penilaian pada media komik praja muda karena telah valid dan sangat layak untuk digunakan di lapangan.

3) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran. Adapun validator yang menjadi ahli bahasa terdiri dari dua dosen PGMI yaitu Bapak Dr. Nasir, M.Pd dan Ibu Era Octaffona, M.Pd Hasil data validasi tahap 1 dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4.5

Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Bahasa

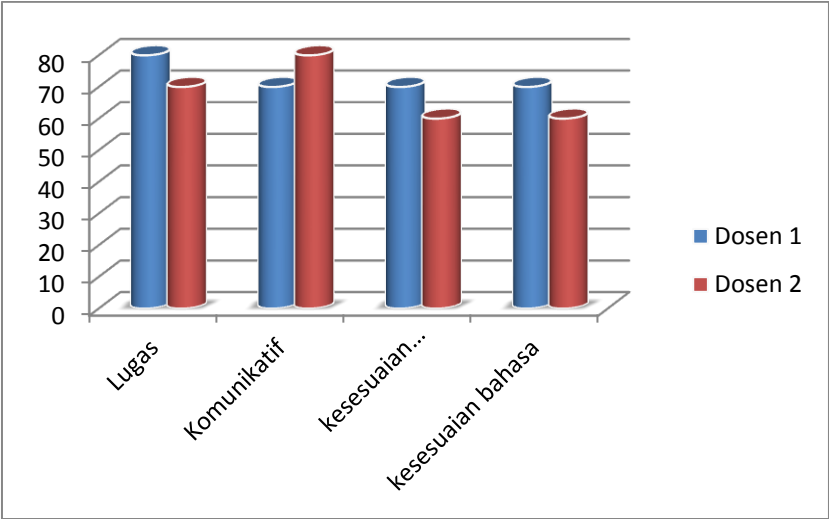
No	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Lugas	Σ Skor	8	7
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	80%	70%
		Kriteria	Layak	Layak
2	Komunikatif	Σ Skor	7	8
		Skor	10	10

		Maksimal		
		Presentase	70%	80%
		Kriteria	Layak	Layak
3	Kesesuaian Perkembangan Peserta didik	Σ Skor	7	6
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	70%	60%
		Kriteria	Layak	Cukup Layak
4	Kesesuaian Bahasa	Σ Skor	7	6
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	70%	60%
		Kriteria	Layak	Cukup Layak

Sumber : Hasil Angket Penelitian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil rata-rata penilaian validasi tahap 1 oleh ahli bahasa, aspek lugas diperoleh presentase 75% dengan kriteria “layak” dan pada aspek komunikatif diperoleh presentase 75% juga dengan kriteria “layak” pada aspek kesesuaian perkembangan peserta didik diperoleh rata-rata presentase 65% dengan kriteria “cukup layak”. Dan pada aspek kesesuaian bahasa diperoleh presentase 65% dengan kriteria “cukup layak”. Disajikan juga hasil validasi ahli bahasa tahap 1 dalam bentuk grafik, untuk melihat penilaian ahli bahasa dari masing-masing validator.

Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1



Pada grafik diatas menunjukkan hasil penilaian para ahli bahasa terhadap semua aspek pada media komik. Terdapat perbedaan masing-masing validator dalam jumlah nilai yang diperoleh. Berdasarkan hasil yang diperoleh dinyatakan cukup valid namun, perlu dilakukan revisi. Revisi dilakukan sesuai saran dari validator.

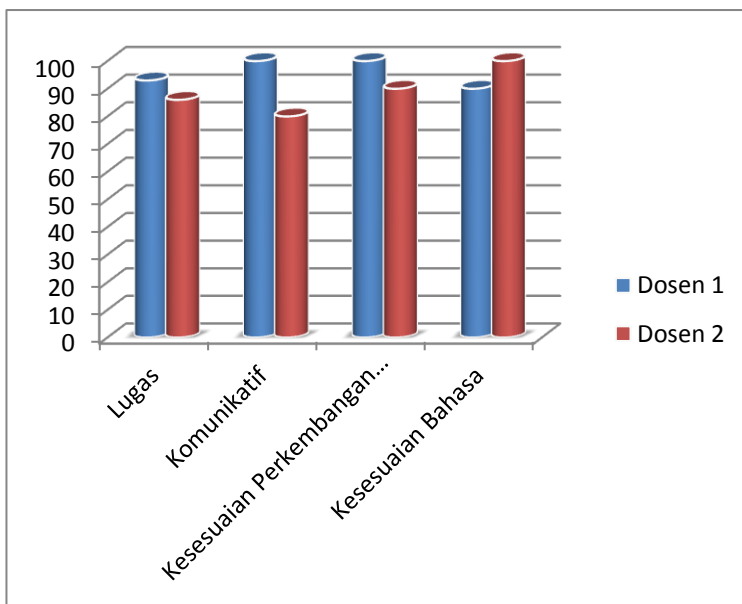
Tabel 4.6
Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Bahasa.

No	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Lugas	Σ Skor	14	13
		Skor Maksimal	15	15
		Presentase	93%	86%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
2	Komunikatif	Σ Skor	10	8
		Skor	10	10

		Maksimal		
		Presentase	100%	80%
		Kriteria	Sangat Layak	Layak
3	Kesesuaian Perkembangan Peserta Didik	Σ Skor	10	9
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	100%	90%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
4	Kesesuaian Bahasa	Σ Skor	9	10
		Skor Maksimal	10	10
		Presentase	90%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber : Hasil Angket Penelitian Validasi Ahli Bahasa

Pada tabel diatas dilihat hasil rata-rata penilaian validasi tahap 2 oleh ahli bahasa, aspek lugas diperoleh presentase 89,5% dengan kriteria “sangat layak”. Pada aspek komunikatif diperoleh presentase 90% dengan kriteria “sangat layak”. Dan aspek kesesuaian perkembangan peserta didik diperoleh presentase 95% dengan kriteria “sangat layak” dan aspek kesesuaian bahasa diperoleh presentase 95% dengan kriteria “sangat layak”



Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.

Penilaian validasi ahli bahasa paada tahap 1 mengalami peningkatan pada tahap 2. Adapun rata-rata nilai untuk aspek lugas pada tahap 1 diperoleh rata-rata 75% dengan kriteria “layak” dan pada tahap 2 diperoleh presentase 89,5% dengan kriteria “sangat layak”. Pada aspek komunikatif tahap 1 diperoleh rata-rata 75% dengan kiteria “layak” dan pada tahap 2 diperoleh presentase 90% dengan kriteria “sangat layak”. Pada kesesuaian perkembangan peserta didik tahap 1 diperoleh rata-rata 65% dengan kriteria “cukup layak” dan pada tahap 2 diperoleh presentase 95% dengan kriteria “sangat layak”. Untuk aspek kesesuaian bahasa pada tahap 1 diperoleh rata-raata presentase 65% dengan kriteria “cukup layak” dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata presentase 95% dengan kriteria “sangat layak”. Kesimpulan untuk aspek validasi bahasa pada media komik praja muda karana valid dan sangat layak digunakan.




c. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka selanjutnya dilakukan revisi

oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli tersebut terhadap desain produk yang dikembangkan. Saran dan masukan dari validator ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

1	Perbaikan Cover Media
Sebelum Revisi	
Sesudah Revisi	
2	Perbaikan Karakter Tokoh Pendidik

<p>Sebelum Revisi</p>	
<p>Sesudah Revisi</p>	
<p>3</p>	<p>Perbaikan Biografi Penulis</p>
<p>Sebelum Revisi</p>	

Sesudah Revisi	
----------------	---

4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Setelah produk melalui tahap validasi oleh para ahli serta telah diperbaiki oleh penulis, maka selanjutnya produk diujicobakan kepada peserta didik di SDN 2 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandarlampung. Dengan uji coba yang terdiri dari 10 peserta didik SDN 2 Bumiratu untuk skala kecil dan 20 untuk skala besar. Tujuan dalam uji coba lapangan pada skala kecil dan skala besar ini adalah untuk melihat kemenarikan dari media komik yang telah dikembangkan.

Dengan melihat data diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil respon pendidik pada aspek media pembelajaran diperoleh rata-rata presentase 80% dengan kriteria “Layak”, pada aspek isi diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek kebahasaan diperoleh presentase 87% dengan kriteria “ Sangat Layak”, pada aspek tampilan diperoleh rata-rata presentase 85,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran komik layak dan valid untuk digunakan di sekolah SD maupun MI.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon kemenarikan dari peserta didik mengenai media komik

yang dikembangkan. Pada uji coba ini produk yang telah dibuat diujicobakan pada 10 peserta didik, yang dilakukan di SDN 02 Bumiratu Pagelaran dengan memperkenalkan dan membagikannya kepada peserta didik. Setelah dibagikan kepada peserta didik peneliti memberikan angket respon kemenarikan untuk diisi oleh peserta didik.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil, maka langkah untuk selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar. Hal ini dilakukan untuk menguji kemenarikan dari produk berupa media komik yang dikembangkan secara luas. Pada tahap ini produk yang telah peneliti kembangkan diujicobakan kepada 20 peserta didik. Uji coba yang dilakukan di MIS Ujung Bom Gudang Lelang Bandar Lampung dengan memperkenalkan media komik dan membagikannya kepada peserta didik. Setelah itu, peneliti membagikan angket respon kemenarikan kepada peserta didik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir pada pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluation (evaluasi). Tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan cara menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis kebutuhan peserta didik, kevalidan produk dari para ahli, serta hasil angket respon peserta didik. Hasil akhir menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik ini memiliki kriteria sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media komik. Selain itu peneliti ingin mengetahui respon dari peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menambah pengetahuan peserta didik dan memudahkan peserta didik memahami dan mengetahui makna dwi darma.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapannya yaitu: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap *analyze* peneliti melakukan pra penelitian di SDN 02 Bumiratu Pagelaran dengan memperhatikan beberapa hal seperti sistem pembelajaran, proses belajar mengajar, dan media yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tahap selanjutnya yaitu tahap *design* (perancangan), perancangan dilakukan dengan merancang pembuatan media komik dan perancangan instrumen. Perancangan desain media dibuat agar peneliti dapat mengetahui bagaimana media pembelajaran akan dibuat. Penyusunnya adalah dengan menentukan judul tema, materi, dan menyiapkan gambar-gambar materi, dan perancangan instrumen yang dimaksudkan adalah menyusun angket yang bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dibuat.

Selanjutnya adalah tahap *development* (pengembangan). Tahap ini adalah tahap dalam proses pembuatan media pembelajaran berupa komik yang selanjutnya akan digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila media telah selesai dibuat, maka selanjutnya adalah dievaluasi yang dilakukan oleh para ahli. Tujuan dari validasi adalah untuk memperoleh masukan dan saran guna memperbaiki media yang telah dikembangkan. Masukan dan saran dari para validator sebagai acuan dalam revisian produk. Selain itu angket validasi juga akan menentukan kelayakan media untuk dapat di uji cobakan kepada peserta didik.

Dengan melihat data hasil validasi tahap 1 dan 2 yang dilakukan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media komik layak untuk diuji cobakan di SD Negeri 02 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang karena kriteria sudah mendukung.

Pada tahap *implementation* (implementasi) dilakukan beberapa kegiatan yaitu, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui kemenarikan dari media komik. Dalam

angket yang diberikan kepada peserta didik dapat melihat kemenarikan pada media komik pada tampilan kelayakan materi dan kelayakan media yang tidak membingungkan dan dapat dipahami dari materi yang disajikan di media komik sehingga peserta didik menjadi semangat dan termotivasi. Hasil uji kemenarikan media komik ini dapat dilihat dari angket respon peserta didik yang sudah dibagikan dan mendapat hasil rata-rata presentase 91,7% pada uji skala kecil dengan percobaan 10 peserta didik dengan kriteria “Sangat Layak”, dan 91,25% pada uji skala besar dengan percobaan 20 peserta didik dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik yang peneliti kembangkan memenuhi aspek kemenarikan sehingga layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Data dari kelayakan siswa peneliti sisipkan pada lampiran.





BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka kesimpulannya:

1. Media pembelajaran komik dikembangkan dengan menggunakan metode *research and development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasil dari media tersebut layak untuk digunakan dari penilaian para ahli. Respon peserta didik dari adanya media komik sangat membantu proses pembelajaran pada tema praja muda karena dan hasil dari media pembelajaran ini adalah layak untuk digunakan.
2. Kelayakan Ahli Validasi, dengan melihat data hasil validasi tahap satu dan dua yang dilakukan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa ahli materi dengan rata-rata presentase 79,25% dengan kategori “layak”. Validasi ahli media diperoleh 86,5% dengan kriteria “sangat layak”. Validasi bahasa diperoleh rata-rata presentase 81,18% dengan kriteria “sangat layak”, komik layak untuk diuji cobakan di SD Negeri 02 Bumiratu Pagelaran dan MIS Ujung Bom Gudang Lelang karena kriteria sudah mendukung.
3. Respon Pendidik pada aspek media pembelajaran diperoleh rata-rata presentase 80% dengan kriteria “Layak”, pada aspek isi diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek kebahasaan diperoleh presentase 87% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek tampilan diperoleh rata-rata presentase 85,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran komik layak dan valid untuk digunakan di sekolah SD maupun MI. Respon peserta didik dari penggunaan media komik pada uji coba kelompok kecil yaitu 10 peserta didik dan uji coba kelompok besar 20 peserta didik diperoleh kriteria sangat menarik dengan melihat hasil dari angket respon peserta didik

yang sudah peneliti bagikan dan mendapatkan hasil rata-rata presentase 91,7% pada uji skala kecil, dan 91,25% pada uji skala besar. Dengan adanya media pembelajaran komik peserta didik menjadi semangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dilihat dari kriteria pada saat penelitian menunjukkan hasil yang sangat layak.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa media komik dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar serta telah tervalidasi oleh para ahli, maka berikut peneliti mengemukakan beberapa saran:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya

Untuk dapat mengembangkan media komik lebih lanjut sesuai dengan perkembangan dan kurikulum yang digunakan di sekolah atau pengembangan materi yang lainnya.

2. Bagi Pendidik

Disarankan bagi pendidik untuk memanfaatkan atau menggunakan media komik sebagai media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran sehingga menjadi variatif.

3. Bagi Peserta Didik

Disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media komik sebagai sumber belajar agar peserta didik lebih terampil dalam memahami pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2016. *Strategi Pembelajaran* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Adek Saputri, Yeza Febriani, Rindi Genesa Hatika. *Efektifitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2. Riau : Jurnal Pendidikan Fisika.* 2016
- Adelina Hasyim. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah.* Yogyakarta: Media Akademia
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnelly Ilyas, Eliwatis, *Kajian Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Karakter Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Negeri Kec. Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar (Fakultas Tarbiyah IAIN Batusangkar, Ta'dib, Vol. 19 No. 2.* 2016
- Departemen Agama RI. 2017. *Al-Qur'an dan Terjemah.* Jakarta: Alfatih.
- Giri Wiarto. 2016. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* Yogyakarta : Laksitas.
- Hasan Sastra Negara. *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI), Lampung, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 1 No. 2 p-ISSN 2355-1925).* 2014.
- Henggang Bara Saputro, Soeharto, *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD,* (Yogyakarta, Jurnal Prima Edukasia, Volume 3- Nomor 1, 2015.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* Bandung: Alfabeta.
- Kokom Komalasari, Didin Saripudin. 2017. *Pendidikan Karakter.* Bandung: PT. Refika Aditama.

- Liana Septy, Yusuf Hartono, Ratu Ilma Indra Putri. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas VIII*. Sumatra Selatan : Jurnal Didaktik Matematika Vol. 2 No. 2 ISSN : 2355- 4185. 2015
- Ma'as Shobirin. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : Fatawa Publishing.
- Mardiyah, *Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Dikelas IV Sekolah Dasar*. Lampung : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 2 p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915). 2015.
- Mei Fita Asri Untari, Aprilianta Adi Saputra, *Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD*. Semarang: Mimbar Sekolah Dasar, Vol 3, 2016.
- Mohamad Syarif Sumantri. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Muhammad Yaumi. 2016. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi*. Jakarta: Kencana.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Novan Ardy Wiyani. 2018. *Pendidikan Karakter Berbasis Total Quality Management*. Yogyakarta : Ar-Ruzzmedia.
- Nurul Hidayah. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Lampung : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Vol 2, No 2 p-ISSN 2355-1925). 2015
- Retno Puspitorini, dkk, *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif*. Yogyakarta: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam UNY.
- Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung : Jurnal Pendidikan dan

Pembelajaran Dasar Vol. 4 No 1 p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580- 8915, Juni 2017.

Sigit Dwi Laksana. *Komik Pendidikan Sebagai Media Inofatif SD/MI. Ponorogo : Universitas Muhammadiyah TA'ALLUM* Vol. 03 No. 02. 2015

Sri Nengsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Komik Pada Materi Fotosintesis Untuk SMP Kelas VIII*, (Payakumbuh: Jurnal Ipteks Terapan, ISSN: 1979-9292, E-ISSN: 2460-5611, 2017)

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafruddin Nurdin, Adrianoni, 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Yulia Siska. 2018. *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Zainal Arifin. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



